Volume 9 Issue 3 (2025) Pages 888-904
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan dan Validasi Media *Audiovisual Big Book* Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Keterampilan Menyimak di Taman Kanak-Kanak

Rully Irawati[1]✉, Farida Nugrahani[2], Veronika Unun Pratiwi[3]
Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Indonesia(123)
DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6926

Abstrak
Penelitian ini bertujuan mengembangkan media audiovisual big book bermuatan pendidikan karakter untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa Taman Kanak-kanak. Metode penelitian menggunakan model R&D Borg and Gall yang dimodifikasi, dengan fokus pada integrasi pendidikan karakter dalam media. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan observasi dari 3 validator ahli, guru, dan siswa. Validasi media dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa. Efektivitas media diukur dengan uji-t sampel independen dalam desain eksperimen dua kelompok. Analisis data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual big book layak dan efektif meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Media ini juga dinilai dibutuhkan oleh guru dan siswa, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Pengembangan media ini diharapkan menjadi inovasi pembelajaran menyimak di Taman Kanak-kanak, memperkuat pendidikan karakter siswa.
Kata Kunci: *big book, keterampilan menyimak, media audiovisual, taman kanak-kanak*.

Abstract
This research aims to develop an audiovisual big book learning medium that incorporates character education content to enhance listening skills in kindergarten students. The research method utilizes the Borg and Gall R&D model, modified to emphasize the integration of character education into the medium. Data were collected through questionnaires and observations from three expert validators, teachers, and students. Media validation involved experts in media, materials, and language. The effectiveness of the medium was assessed using an independent samples t-test in a two-group experimental design. Data analysis included both qualitative and quantitative methods. The results indicate that the audiovisual big book medium is feasible and effective for enhancing students' listening skills. Additionally, this medium is deemed necessary by teachers and students, promoting enjoyable and meaningful learning experiences. The development of this medium is expected to provide an innovative alternative for teaching listening skills in kindergarten while simultaneously strengthening students' character education.
Keywords: *big book; listening skills; audiovisual media; kindergarten.*

✉ Corresponding author: Rully Irawati
Email Address : rullyirawati@gmail.com (Karanganyar, Jawa Tengah, Indonesia)
Received 4 March 2025, Accepted 28 march 2025, Published 8 April 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6926

Pendahuluan

Keterampilan berbahasa mencakup kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis (Winanto et al., 2024). Keterampilan menyimak adalah aspek penting dalam berbahasa yang sebaiknya diajarkan sejak dini, bahkan sebelum keterampilan berbahasa lainnya. Menyimak adalah merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan sehari-hari (Oktavia & Jupri, 2022). Aktivitas menyimak menjadi langkah awal penting, sebelum mulai mengembangkan keterampilan berbicara, membaca, dan menulis (Nurhasanah & Zunidar, 2024). Temuan ini didukung oleh hasil survei tentang pemanfaatan waktu keterampilan berbahasa yang dilakukan Paul T. Rankin. Dalam surveinya, didapati sebagian besar dari kita menghabiskan waktu untuk berkomunikasi dengan rincian sebagai berikut, mendengar 45%, berbicara 30%, membaca 16%, dan untuk menulis hanya 9% (Tarigan, 2013).

Keterampilan menyimak *(listening)* memiliki peran yang sangat penting. Keterampilan menyimak merupakan proses aktif yang terdiri dari beberapa tahap: mendengarkan (*hearing*), memahami (*understanding*), menginterpretasikan (*interpreting*), dan mengingat (*remembering*) dari setiap pesan yang disampaikan (Brown, 2007). Keterampilan menyimak merupakan dasar dari kemampuan berkomunikasi yang efektif. Keterampilan menyimak yang baik akan memudahkan anak dalam mempelajari penjelasan yang diterima. memperkuat kemampuan berbicara, serta meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka (Maghfirah, 2019).

Menyimak dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mendengarkan dengan penuh perhatian, sehingga kita dapat mendapatkan informasi atau pesan yang disampaikan secara lisan (Cusnaki & Syamsudin, 2022). Tujuan menyimak sangat beragam, antara lain untuk belajar, menikmati keindahan, melakukan evaluasi, mengapresiasi, mengkomunikasikan ide-ide, serta memecahkan masalah (Sabillah, 2020). Indikator keterampilan menyimak mencakup beberapa aspek, antara lain: siswa mampu menceritakan kembali isi cerita, memahami makna yang terkandung di dalamnya, menambah pengetahuan, serta mengambil pesan yang dapat dipetik dari cerita yang disimak (Sukma & Saifudin, 2021).

Kesenjangan antara teori dengan fakta di di kelas dapat dilihat dari hasil observasi di Kelompok B1 TK Negeri Pembina Jaten Kabupaten Karanganyar. Hal tersebut dapat dilihat dari rekapitulasi perkembangan menyimak siswa diperoleh data bahwa dari 18 jumlah siswa di Kelompok B1 hanya 4 siswa (22,2%) yang memiliki kemampuan menyimak berkembang sesuai harapan. Sisanya 14 siswa (77,8%) menunjukkan kemampuan menyimak yang rendah, karena masih kesulitan untuk fokus. Pembelajaran menyimak masih menjadi masalah yang perlu penanganan lebih lanjut, mengingat begitu pentingnya keterampilan menyimak dalam proses pembelajaran. Keterampilan menyimak yang rendah berpengaruh pada penerimaan pesan atau informasi yang disampaikan guru.

Pendidikan karakter sebagai upaya pembentukan karakter generasi muda perlu mendapat perhatian yang serius, melalui jalur pendidikan formal dari jenjang terendah sampai jenjang tertinggi (Nugrahani et al., 2019). Pendidikan karakter memainkan peran yang sangat krusial dalam membentuk kepribadian anak sejak usia dini (Wahfiyah & Pamungkas, 2023). Usia dini merupakan kelompok usia yang strategis dalam pembentukan karakter secara efektif dan efisien (Nugrahani et al., 2024). Penanaman pendidikan karakter sejak usia dini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan kepribadian seorang anak. Karakter yang terbentuk akan memengaruhi cara pandang anak terhadap diri mereka sendiri serta terhadap lingkungan di sekitar mereka (Ermiwati & Mayar, 2023). Nilai-nilai karakter meliputi kejujuran, bekerja sama, empati serta bertanggung jawab memiliki peran dominan terhadap pengembangan sosial emosional anak. Di tengah era globalisasi saat ini, mereka seringkali terpapar beragam pengaruh budaya asing yang tidak selalu sejalan dengan nilai-nilai karakter yang berlaku di lingkungan lokal (Pratiwi et al., 2024).

Pendidikan karakter merupakan upaya yang terencana dan secara sadar dilakukan untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter pada anak dengan melibatkan keluarga dan sekolah (Suriadi et al., 2019). Menurut Hasanah dalam Hasan et al., (2021) pendidikan karakter mengajarkan individu untuk belajar bagaimana hidup dan bekerja dalam

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6926

lingkungan keluarga maupun kemasyarakatan sekaligus membantu menghasilkan kesepakatan yang bisa dipertanggungjawabkan.

Nilai-nilai karakter dalam profil Pelajar Pancasila tertuang dalam enam dimensi kunci yaitu (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, (2) berkebhinekaan global, (3) gotong royong, (4) mandiri, (5) kreatif, (6) bernalar kritis (Anggraena et al., 2020). Nilai-nilai sikap serta karakter mencakup berbagai aspek penting, di antaranya adalah agamis, kejujuran, toleran, disiplin, bekerja keras, kreativitas, kemandirian, kerakyatan, keingintahuan, nasionalisme, bangga dan cinta terhadap negara, penghargaan terhadap pencapaian seseorang, kemampuan berinteraksi, suka perdamaian, minat baca, kepedulian terhadap sekitar, kemasyarakatan, serta bertanggung jawab (Khofifah & Mufarochah, 2022). Saat ini, pendidikan karakter menjadi hal yang sangat krusial dan penting dalam dunia pendidikan di Indonesia. Fakta menunjukkan bahwa, pendidikan yang berlangsung belum efektif dalam menumbuhkan karakter yang kokoh dalam diri siswa (Wahfiyah & Pamungkas, 2023).

Di Indonesia, penguatan pendidikan karakter telah menjadi elemen yang tak terpisahkan dari kurikulum pendidikan, termasuk pada jenjang Taman Kanak-Kanak (TK). Salah satu tujuan utama pendidikan karakter di TK adalah membentuk sikap, perilaku serta nilai-nilai positif yang mendukung siswa agar tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, berbudi pekerti luhur, serta mampu berinteraksi dengan baik di dalam masyarakat. Pendidikan karakter yang menyatu dengan kurikulum memberikan arahan yang jelas kepada guru dalam menyampaikan nilai-nilai karakter selama proses pembelajaran (Wahfiyah & Pamungkas, 2023). Urgensi penelitian pengembangan media *audiovisual big book* bermuatan pendidikan karakter adalah menjembatani amanat kurikulum tentang pembentukan karakter positif siswa di jenjang Taman Kanak-kanak. Melalui cerita yang disampaikan, siswa memperoleh pesan tentang karakter-karakter positif yang dapat diteladani.

Karakteristik belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat dalam menentukan hasil belajar mereka. Siswa cenderung mencapai kemajuan belajar yang optimal ketika mereka disajikan media yang tepat dan disesuaikan gaya belajar mereka (Hasan et al., 2021). Menurut (Pagarra et al., 2022) media adalah sarana yang dipergunakan sebagai pengantar materi kegiatan belajar. Pendapat yang lain, menurut (Hasan et al., 2021) media pembelajaran berfungsi sebagai stimulan yang menjembatani guru yang berperan menyampaikan informasi dan diterima oleh siswa. Ketersediaan media, diharapkan dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar yang penuh makna disertai pemahaman yang utuh. Berdasarkan dua pendapat di atas diperoleh kesimpulan, media berfungsi sebagai sarana pendukung proses pembelajaran. Media membantu memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai, informasi disampaikan dengan jelas, dan pengalaman belajar menjadi lebih bermakna serta menyenangkan.

Siswa dengan gaya belajar visual cenderung mudah mempelajari materi lewat visualisasi, seperti ilustrasi, bagan, animasi, atau video. Di sisi lain, siswa dengan gaya belajar auditif sangat menyukai kegiatan belajar menggunakan media audio, seperti *tape*, suara yang direkam, atau mendengar secara langsung dari pengajar. Penggunaan media *audiovisual* dapat menjadi solusi yang lebih tepat dan bermanfaat bagi kedua gaya belajar tersebut. Oleh karena itu, dalam memilih media pembelajaran, sebaiknya tidak hanya berdasarkan preferensi pendidik, tetapi juga perlu dipertimbangkan sesuai tidaknya antara kekhasan siswa, kekhasan media pembelajaran, serta sifat-sifat media (Hasan et al., 2021).

Penyampaian pembelajaran menyimak dengan cara konvensional sering kali terasa membosankan bagi siswa. Namun, pengalaman belajar menyimak dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan jika disajikan dengan menggunakan media yang bervariasi, seperti VCD dan proyektor LCD (Sukma & Saifudin, 2021). Alternatif sarana dalam mengembangkan keterampilan menyimak anak usia dini melalui pemanfaatan media yang menarik dan interaktif (Munar, 2021). Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari (Juannita & Mahyuddin, 2022), bahwa video pembelajaran dapat berkontribusi dalam

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6926

meningkatkan keterampilan menyimak anak-anak usia dini. Hasil penelitian dari Lestari et al (2024), Suarsana et al (2019) menunjukkan bahwa media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Rancangan media yang disesuaikan dengan kekhasan anak usia dini dapat merangsang minat serta perhatian mereka, sekaligus mendukung proses internalisasi nilai-nilai karakter.

Media *audiovisual* diyakini memiliki andil yang besar dalam pembelajaran (Wahono et al., 2023). Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman mendalam melalui suara dan gambar yang dapat meningkatkan ketertarikan serta pemahaman anak. Media yang dapat didengar dan dilihat lebih memudahkan guru dalam penyampaian materi. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai kebutuhan anak, akan mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak (Ayu et al., 2020).

Big book sebagai buku yang memiliki ukuran cukup besar dirancang dengan ilustrasi yang menarik dan teks yang mudah dibaca. *Big book* dimanfaatkan sebagai sarana mengajarkan berbagai konsep dasar, termasuk keterampilan menyimak. Ukuran buku yang cukup besar serta kaya akan ilustrasi, membuat *Big book* dapat menarik perhatian anak, memudahkan mereka untuk fokus pada materi yang disampaikan, dan menstimulasi interaksi antara guru dan anak (Tatminingsih, 2022). Pemanfaatan *big book* dapat memperkaya keterampilan dasar anak dalam berbagai aspek perkembangan bahasa (Madyawati, 2016).

Pemanfaatan *big book* dalam kegiatan belajar sejalan dengan penelitian sebelumnya, diantaranya penelitian pertama dari (Kuku & Arsyad, 2020), yang menyebutkan media *big book* berpengaruh positif pada kemampuan menyimak anak. Penelitian ke dua dari (Simatupang et al., 2023) dengan menggunakan *big book* memperoleh hasil yang valid serta efektif dalam menumbuhkan literasi siswa TK. Penelitian berikutnya oleh (Hayati et al., 2022), memperlihatkan bahwa media *big book* dinyatakan akurat dan efektif diterapkan dalam kegiatan belajar.

Big book perlu dikembangkan untuk mendukung pencapaian tujuan Pendidikan karakter. Materi *big book* tidak hanya memfokuskan pada penyampaian informasi, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam setiap cerita yang disajikan. Penggunaan media audiovisual dalam bentuk *big book* yang mengandung cerita dengan muatan pendidikan karakter dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran keterampilan menyimak sekaligus menanamkan karakter positif pada anak.

Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan didasarkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran menyimak pada siswa di TK Negeri Pembina Jaten. Berdasarkan wawancara serta pengamatan yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa, guru menggunakan buku cerita konvensional dalam memberikan pembelajaran keterampilan menyimak pada siswa. Saat guru membacakan cerita, hanya ada beberapa siswa yang terlihat fokus dan tertarik untuk menyimak, sebagian besar siswa asyik dengan kegiatan lainnya, ada yang bercerita dengan temannya, ada yang bermain benda-benda yang ada di dekatnya. Sebagian siswa terlihat diam, tapi tidak memperhatikan cerita yang disampaikan guru. Guru merasa bahwa siswa kurang tertarik dengan media buku cerita yang digunakan. Guru membutuhkan media yang dapat menarik minat serta perhatian siswa dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Demikian juga dari hasil wawancara dengan siswa, mereka membutuhkan media yang menarik yang bisa terlihat gambar serta suaranya. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran menyimak yang selama ini dilakukan, karena mereka hanya mendengarkan buku cerita yang dibacakan oleh guru.

Permasalahan inilah yang mendorong untuk dikembangkannya sebuah media pembelajaran audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter. Alasan dikembangkan media audiovisual *big book* ini adalah (1) visual yang menarik minat serta perhatian siswa usia Taman Kanak-kanak, (2) merupakan gabungan gambar, teks dan suara, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, (3) siswa lebih konsentrasi saat melihat gambar berwarna yang menarik dan mendengarkan cerita secara bersamaan, (4) kombinasi visual dan audio

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6926

dapat mendukung berbagai gaya belajar, (5) membantu serta mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran keterampilan menyimak, (6) media untuk menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter. Media *audiovisual big book* bermuatan pendidikan karakter, merupakan media yang menarik yang dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan, sehingga diperoleh hasil belajar sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media *audiovisual big book* bermuatan pendidikan karakter yang dibutuhkan, layak dan efektif untuk pembelajaran keterampilan menyimak siswa Taman Kanak-kanak. Pengembangan media *audiovisual big book* diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai media untuk pembelajaran keterampilan menyimak dengan muatan pendidikan karakter yang baik, yang sangat bermanfaat dalam kehidupan mereka di masa mendatang. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah media *audiovisual big book* bermuatan pendidikan karakter belum pernah digunakan dalam penelitian lain sebelumnya. Penelitian ini melengkapi penelitian-penelitian yang sebelumnya, yaitu penelitian dari Maharani et al (2023) meneliti tentang pengaruh media *big book* terhadap kemampuan membaca permulaan. Selanjutnya Mirnawati et al (2023) mengembangkan media *big book* untuk keterampilan menyimak, dan Putri (2019) menggunakan media *audiovisual* untuk meningkatkan pemahaman anak usia dini tentang bencana alam. Beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa belum banyak penelitian yang menggunakan *big book* dan media *audiovisual* untuk pembelajaran keterampilan menyimak, serta belum ada yang memasukkan muatan pendidikan karakter dalam materinya.

Jenis penelitian yang tepat dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan, karena akan menghasilkan inovasi baru yaitu sebuah media pembelajaran. Prosedur ilmiah ini sangat diminati karena memberikan kepastian dalam aktivitas penelitian, baik dalam bentuk produk maupun model (Waruwu, 2024). Penelitian pengembangan adalah pendekatan yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan cara mengembangkan konsep produk. Dasar rancangan produk adalah analisis kebutuhan, diujicoba dan dievaluasi, sehingga dapat menjawab pertanyaan penelitian (Ulrich & Eppinger, 2012).

Penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif serta bermanfaat di jenjang pendidikan anak usia dini, serta memberikan saran untuk lebih mengembangkan media pembelajaran yang berorientasi pada pendidikan karakter dan keterampilan komunikasi anak.

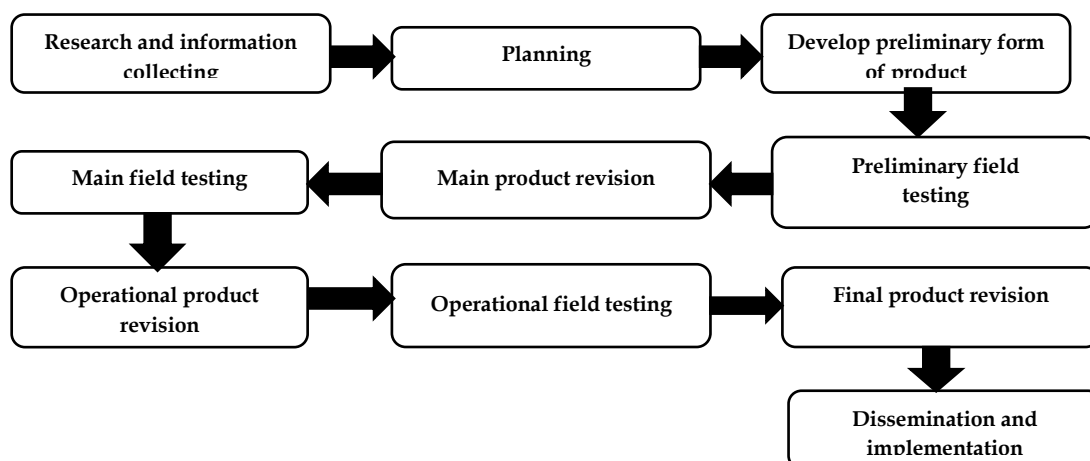
Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan didasari oleh adanya masalah kemudian dikembangkan sebuah produk untuk mengatasi masalah tersebut (Gall et al., 2003). Proses *R&D* ini bertujuan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada, dengan tetap mengutamakan prinsip-prinsip tanggung jawab (Sukmadinata, 2020).

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang dikemukakan oleh Borg *and* Gall. Model tersebut terdiri atas sepuluh langkah dengan tahapan sebagaimana disajikan pada **gambar 1**. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan (Gall et al., 2003). Penelitian yang akan dilakukan dikelompokkan dalam 3 tahap besar yang merupakan modifikasi dari model Borg dan Gall untuk mempermudah proses penelitian yaitu (1) tahap studi pendahuluan, (2) tahap pengembangan, dan (3) tahap pengujian (Sukmadinata, 2020).

Pertama, tahap studi pendahuluan (*research and informating collecting*), ada dua kegiatan dalam tahap ini yaitu, studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur mengkaji teori-teori yang relevan dengan masalah yang dikaji, sedangkan studi lapangan mencakup tanggapan guru, kondisi nyata dalam pembelajaran, kondisi nyata tentang kualitas media,

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6926

serta kondisi nyata kebutuhan guru dan siswa terkait media yang akan dikembangkan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan analisis dokumen.

Gambar 1. Tahapan Pengembangan Borg dan Gall (Gall et al., 2003)

Kedua, tahap pengembangan yang terdiri dari tahap *planning* dan *developing preliminary form of product*. Pada tahap ini terdiri dari kegiatan penentuan tujuan, penentuan pihak-pihak yang terlibat serta merumuskan peran mereka dalam penelitian pengembangan ini, menentukan prosedur kerja dan uji kelayakan dengan validasi ahli. Tahapan pengembangan media dimulai dengan menyusun prototipe 1, penerapan media, evaluasi, perbaikan media yang menghasilkan prototipe 2, penerapan media yang telah diperbaiki, kemudian dilakukan evaluasi, dilakukan perbaikan sampai diperoleh prototipe yang sesuai harapan. Hasil dari kegiatan ini adalah penetapan prototipe media. Teknik analisis data dengan skala likert.

Ketiga, tahap pengujian yang terdiri dari *preliminary field testing*, *main field testing*, dan *final product revision.* Tahap ini melakukan uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Uji coba lapangan melibatkan 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data penelitian terdiri dari (1) data proses pengembangan media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter dengan model Borg *and* Gall, (2) data kelayakan yang merupakan hasil persentase skor validasi dari tiga orang ahli (media, materi, dan bahasa) terhadap produk, (3) data keefektifan produk yang merupakan persentase skor angket respon guru terhadap produk, serta pencapaian keterampilan menyimak siswa melalui observasi pada saat uji coba produk.

Sumber data meliputi narasumber, aktivitas dan produk yang dikembangkan. Narasumber penelitian merupakan guru dan siswa TK Negeri Pembina Jaten, serta 3 orang validator ahli. Siswa kelompok B1 berjumlah 18 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelompok B2 berjumlah 17 sebagai kelas kontrol. Validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Aktivitas sebagai sumber data penelitian meliputi (1) aktivitas validasi kelayakan oleh validator ahli terhadap media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter yang merupakan produk penelitian, (2) aktivitas uji coba produk yang menghasilkan data berupa nilai pengamatan keterampilan menyimak siswa kelompok B1 TK Negeri Pembina Jaten setelah menggunakan media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter yang dikembangkan sebagai kelas eksperimen, dan kelompok B2 TK Negeri Pembina Jaten sebagai kelas kontrol. Sumber data berupa produk dalam penelitian ini adalah media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter.

Teknik pengumpulan data menggunakan (1) kuesioner guna mendapatkan data validitas produk dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, (2) observasi atau pengamatan dilakukan untuk mengamati kondisi prapenelitian yaitu kondisi kelas, karakteristik serta

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6926

yang dibutuhkan siswa dan guru saat kegiatan belajar mengajar, (3) pengamatan keterampilan menyimak siswa menggunakan media audiovisual *big book* dilaksanakan melalui observasi.

Pengumpulan data penelitian memerlukan instrumen meliputi (1) lembar angket respon guru tentang kebutuhan media, (2) lembar observasi awal prapenelitian sebagai alat pengamatan kondisi kelas, guru dan siswa saat pembelajaran, (3) lembar observasi keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran dengan media audiovisual *big book*.

Teknik validasi data dari penelitian ini meliputi tahap penilaian kelayakan media oleh validator ahli. Validator terdiri dari 3 orang ahli yang dipilih berdasarkan keahlian serta pengalaman mereka, terkait desain media, kesesuain materi dengan karakteristik anak usia dini, dan bahasa yang baik, benar, dan sesuai. Ahli media memberikan penilaian pada media yang dikembangkan untuk mengetahui kekurangan serta kelebihan media. Ahli Materi melakukan penilaian terhadap materi dalam media disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Ahli bahasa memberikan penilaian tentang penggunaan bahasa dalam media. Indikator penilaian dalam instrumen validasi media disusun dengan kriteria yang jelas dan sesuai dengan standar. Intrumen yang disusun terlebih dahulu dilakukan penilaian oleh ahli untuk menjamin kelayakan.

Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi observasi pembelajaran, saran, komentar, serta rekomendasi dari para ahli dan guru, sedangkan data kuantitatif mencakup skor kelayakan dan keefektifan media, sedangkan Validitas produk yang dikembangkan diuji untuk memastikan kelayakannya. Selanjutnya, hasil angket yang diisi oleh para ahli menggunakan skala Likert, di mana variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi indikator-indikator yang lebih spesifik. Terdapat 5 kriteria kevalidan data angket ahli dalam (%) yaitu (1) skor 81-100 sangat layak, (2) skor 61-80 layak, (3) skor 41-60 tidak layak, (4) skor 21-40 tidak layak, dan (5) skor <20 sangat tidak layak (Sugiyono, 2015).

Keefektifan produk media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter diukur dengan uji-t sampel independen, menggunakan desain eksperimen dua kelompok dengan perbedaan perlakuan (*treatment*) (Cresswell, 2014). Kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media audiovisual *big book* dan kelompok kontrol yang menggunakan buku cerita konvensional.

Tahap uji efektivitas yaitu (1) menentukan hipotesis 0: tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen dan hipotesis alternatif: ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen, (2) menghitung rata-rata tiap kelompok, (3) menghitung varians sampel, (4) menghitung derajat kebebasan, (5) menghitung statistik uji-t, (6) menentukan p-value, (7) mendapatkan kesimpulan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, karena (1) cakupan wilayah penelitian hanya pada satu sekolah saja dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol, (2) kemungkinan subjektivitas guru dan siswa dalam memberikan respon atas keefektifan media, sehingga dimungkinkan adanya bias dalam hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Bagian hasil dan pembahasan dipaparkan sesuai dengan tahapan penelitian yaitu studi pendahuluan, tahap pengembangan dan tahap pengujian.

Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji teori-teori, konsep-konsep serta penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan media yang akan dikembangkan, yaitu media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter. Teori tentang keterampilan menyimak, media pembelajaran, media audiovisual, *big book* dan pendidikan karakter. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan akan media, berdasarkan wawancara dengan siswa diketahui bahwa siswa membutuhkan media audiovisual untuk pembelajaran keterampilan menyimak. Demikian

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6926

juga dengan hasil angket atau kuesioner yang diberikan kepada guru-guru TK Negeri Pembina Jaten, dapat disimpulkan bahwa mereka membutuhkan media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Hasil tersebut didukung dengan identifikasi potensi dan masalah yang dilakukan sebelum pengembangan media. Data didapatkan melalui tahap observasi. Observasi dilakukan peneliti dengan mengamati proses pembelajaran, selanjutnya dilakukan analisis masalah. Hasil observasi awal berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan guru saat pembelajaran di Kelompok B1 TK Negeri Pembina Jaten menunjukkan bahwa saat guru mengajak siswa untuk menyimak cerita, ada beberapa masalah: (1) sebagian besar siswa tidak begitu tertarik dengan isi cerita yang disampaikan guru, (2) beberapa siswa terlihat asyik bercerita bersama temannya, (3) beberapa siswa terlihat diam tetapi tidak fokus pada cerita yang disampaikan guru, (4) hanya sebagian kecil siswa yang antusias dan dapat memberikan jawaban atas pertanyaan guru tentang isi cerita, (5) beberapa siswa dapat menjawab pertanyaan dengan bantuan dari guru.

Fakta yang diperoleh berdasarkan hasil pengamatan adalah (1) media yang dipergunakan guru dalam kegiatan belajar menyimak kurang menarik bagi siswa, guru hanya menggunakan buku cerita konvensional untuk dibacakan, (2) kondisi kelas yang kurang kondusif, sehingga siswa kurang konsentrasi yang menyebabkan perhatian siswa teralihkan, (3) frekuensi kegiatan pembelajaran menyimak yang masih kurang, akibatnya siswa menjadi kurang terlatih. Sehingga dibutuhkan media yang membuat siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan menyimak.

Ketercapaian tujuan pembelajaran membutuhkan peran media yang dapat mendukung dan memotivasi siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan selaras dengan karakteristik siswa diharapkan mampu merangsang keinginan dan atensi siswa untuk belajar sehingga mengalami kemajuan yang optimal (Pagarra et al., 2022). Media *audiovisual* diyakini cocok untuk siswa Taman kanak-kanak yang menyajikan informasi melalui suara dan gambar. Media *audiovisual big book* bermuatan pendidikan karakter dirancang dan dikembangkan untuk pembelajaran keterampilan menyimak siswa Taman Kanak-kanak.

Tahap Pengembangan

Pengembangan media *audiovisual big book* bermuatan pendidikan karakter dimulai dengan (1) menentukan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, merumuskan indikator dan menentukan topik, (2) mempelajari referensi sebagai dasar teori pengembangan media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter, (3) menentukan judul cerita media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter, (4) menyusun naskah cerita audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter, (5) membuat sketsa gambar yang dilengkapi dengan teks berdasarkan naskah cerita dengan media Canva, (6) mengunduh file gambar dalam format PDF, (7) mengunggah file gambar ke aplikasi *simplebooklet*, (8) mengisi suara/ audio menggunakan aplikasi online *simplebooklet*, (9) menyalin dan menyimpan link hasil editing, (10) Media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter siap digunakan dengan membuka link yang telah disalin. **Tabel 1** adalah *story board* media *audiovisual big book* bermuatan pendidikan karakter.

Tabel 2. ***Story Board*** **Media** ***Audiovisual Big Book*** **Bermuatan Pendidikan Karakter**

Halaman	Deskripsi Gambar	Narasi/ Teks
Cover	Momo berbagi pisang hasil kebun dengan latar belakang hutan yang asri.	Judul: Berbagi Itu Indah Oleh: Rully Irawati
1	Momo si monyet memetik pisang dari pohon di kebunnya. Ia terlihat senang karena pohonnya menghasilkan banyak buah.	Momo: "Wah, hasil panen pisangku banyak sekali."

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6926

Halaman	Deskripsi Gambar	Narasi/ Teks
2	Momo menaruh pisang hasil panennya di bawah pohon besar. Pisangnya terlihat segar dan berwarna kuning cerah.	Momo: "Aku akan menyimpan pisang hasil panen ini untukku sendiri."
3	Mimi dan Titi, dua monyet kecil, datang dari arah hutan. Mereka terlihat lapar dan memandang tumpukan pisang Momo dengan mata berbinar.	Mimi: "Momo, pisangmu banyak sekali. Kami lapar, bolehkah kami minta satu saja?"
4	Momo duduk sambil memegang pisangnya dengan ekspresi ragu. Mimi dan Titi menatapnya dengan penuh harap.	Momo (dalam hati berkata): "Aku bekerja keras untuk memetik pisang ini. Kalau kuberikan, nanti aku tidak punya banyak pisang lagi."
5	Mimi memegang perutnya yang kosong, sementara Titi duduk lemas di dekat pohon. Momo mulai terlihat iba.	Momo (dalam hati berkata): "Mungkin aku harus berbagi dengan mereka"
6	Momo memberikan beberapa pisang kepada Mimi dan Titi. Mereka terlihat sangat senang.	Momo: "Ini pisang untuk kalian." Mimi: "Terima kasih, Momo." Titi: "Kamu sungguh baik hati Momo"
7	Momo, Mimi, dan Titi duduk bersama di bawah pohon, makan pisang sambil tertawa. Mereka tampak bahagia.	Titi: "Pisangmu enak sekali Momo." Mimi: "Manis ya Ti." Momo: "Syukurlah, kalau kalian suka"
8	Momo melihat teman-temannya tersenyum lebar. Ia menyadari bahwa berbagi membuatnya lebih bahagia daripada makan sendiri.	Momo (dalam hati berkata): "Ternyata berbagi itu menyenangkan. Aku jadi lebih bahagia."
9	Momo mengajak Mimi dan Titi agar mereka juga menanam pohon pisang di kebun mereka. Momo memberi Mimi dan Titi tunas pohon pisang.	Momo: "Mimi, Titi, sebaiknya kalian juga ikut menanam pohon pisang di kebun kalian. Ini kuberi tunas." Mimi: "Terima kasih, Momo." Titi: "Terima kasih Momo."
10	Mimi dan Titi menanam pohon pisang di kebun mereka, dibantu Momo.	Mimi: "Momo sekali lagi terima kasih, telah memberi kami tunas pisang dan membantu menanam." Momo: "Sama-sama Mimi dan Titi. Sudah seharusnya kita saling menolong."
Penutup	Momo berbagi pisang hasil kebun dengan ekspresi bahagia dengan latar belakang hutan yang asri.	**Moral Cerita:** Cerita ini mengajarkan bahwa berbagi dan saling menolong dapat membahagiakan diri dan orang lain. Dengan berbagi, kita dapat mempererat persahabatan dan menciptakan kegembiraan bersama.

Langkah terakhir pada tahap desain produk awal adalah menyusun instrumen uji kelayakan media. Instrumen tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh ahli untuk memastikan bahwa instrumen yang disusun dapat digunakan untuk menguji kelayakan media. Setelah dilakukan validasi, instrumen diserahkan kepada para ahli yang kompeten di bidangnya untuk dilakukan penilaian.

Validasi Desain

Tahap validasi desain merupakan penilaian uji kelayakan media oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berikut adalah tabel analisis kelayakan yang dilakukan oleh masing-masing ahli. Hasil validasi oleh ahli media direkap dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	**2**	**3**	**4**
Kesesuaian Desain dengan Usia siswa Taman Kanak-kanak					
1.	Desain visual media ini sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa Taman Kanak-kanak				4
2.	Ukuran gambar yang digunakan dapat terlihat dengan jelas			3	
Kejelasan dan Keterbacaan Teks					
3.	Teks yang digunakan dalam media ini mudah dibaca dan dipahami oleh siswa Taman Kanak-kanak				4
4.	Ukuran Huruf yang digunakan proporsional dan mudah terbaca				4
5.	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat dan mudah terbaca				4
6.	Warna huruf dan latar belakang teks kontras sehingga mudah terbaca				4
Keindahan dan Daya Tarik Visual					
7.	Elemen visual (gambar, warna) menarik perhatian dan memotivasi anak untuk belajar				4
8.	Komposisi warna yang digunakan menarik dan harmonis				4
Aspek Audio					
9.	Suara dalam media ini jelas dan tidak terdistorsi				4
10.	Suara yang digunakan mendukung dan sesuai dengan konten visual yang ditampilkan				4
Kesesuaian Konten					
11.	Konten yang disajikan dalam media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran menyimak				4
12.	Konten yang disajikan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa Taman Kanak-kanak			3	
13.	Ilustrasi gambar sesuai dengan materi yang akan disampaikan				4
Aspek Muatan Nilai Karakter					
14.	Nilai-nilai pendidikan karakter yang disajikan dalam media ini terintegrasi dengan baik dalam konten visual dan audio				4
15.	Pesan-pesan pendidikan karakter disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa Taman Kanak-kanak				4
16.	Nilai-nilai pendidikan karakter dalam media ini bermanfaat dalam pembentukan karakter siswa Taman Kanak-kanak				4
Kemudahan Penggunaan					
17.	Media dapat dibuka dengan perangkat apapun			3	
18.	Media mudah digunakan baik di dalam maupun di luar kelas, bahkan di rumah				4
Jumlah					69

Penilaian dari ahli media diperoleh skor 69 dari total skor keseluruhan 72, sehingga diperoleh persentase 96% dengan kriteria sangat layak. Tabel 4 berikut ini merupakan hasil validasi dari ahli materi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	**2**	**3**	**4**
Ketepatan Materi					
1.	Materi dalam media audio visual *Big Book* sesuai/ relevan dengan tujuan pembelajaran menyimak				4
2.	Materi dalam media audio visual *Big Book* bermuatan Pendidikan karakter				4
3.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi			3	
4.	Materi yang disajikan sesuai dengan aspek perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak				4
5.	Materi disajikan dengan tampilan yang menarik untuk anak usia Taman Kanak-kanak			3	
6.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai dengan kebutuhan siswa Taman Kanak-kanak				4
Kebermanfaatan Media					
7.	Media audio visual Big Book membantu siswa dalam pembelajaran menyimak				4

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
8.	Mendorong terciptanya suasana belajar yang menyenangkan				4
Penyajian					
9.	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa Taman Kanak-kanak				4
10.	Struktur dan alur penyajian materi dalam media ini teratur dan mudah diikuti			3	
11.	Penyajian materi dalam media ini menarik dan mampu memotivasi anak untuk belajar				4
Aspek Pendidikan Karakter					
12.	Nilai-nilai Pendidikan karakter terintegrasi dengan baik dalam konten media audio visual *Big Book*				4
13.	Pesan-pesan pendidikan karakter disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa Taman Kanak-kanak			3	
14.	Nilai-nilai pendidikan karakter dalam media ini bermanfaat dalam pembentukan karakter siswa Taman Kanak-kanak				4
Total				52	

Penilaian dari ahli media diperoleh skor 52 dari total skor keseluruhan 56, sehingga diperoleh persentase 93% dengan kriteria sangat layak. Tabel 5 berikut ini merupakan hasil validasi dari ahli bahasa.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian Aspek Kebahasaan					
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak usia Taman Kanak-kanak				4
2.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami anak usia Taman Kanak-kanak				4
3.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami anak usia Taman Kanak-kanak				4
4.	Kalimat yang dipakai dapat mewakili isi pesan yang disampaikan				4
5.	Bahasa yang digunakan santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan				4
Kesesuaian dengan PUEBI					
6.	Penggunaan tanda baca dalam media sudah tepat			3	
7.	Struktur kalimat dalam media sudah efektif			3	
8.	Penggunaan huruf kapital dalam media sudah sesuai				4
Kesesuaian Huruf dengan Usia Taman Kanak-kanak					
9.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media sudah sesuai untuk anak usia Taman Kanak-kanak				4
10.	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai untuk anak usia Taman Kanak-kanak				4
Aspek Penggunaan Bahasa dalam audio					
11.	Pengucapan dalam audio jelas dan mudah dipahami oleh siswa Taman Kanak-kanak				4
12.	Intonasi dan ekspresi suara dalam audio mendukung pemahaman dan menarik perhatian siswa Taman Kanak-kanak				4
Total				46	

Penilaian dari ahli media diperoleh skor 46 dari total skor keseluruhan 48, sehingga diperoleh persentase 96% dengan kriteria sangat layak. Tabel 6 berikut ini merupakan hasil rekapitulasi uji validasi dari ketiga ahli.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Media

Validator Ahli	Persentase	Kriteria
Ahli Media	96%	Sangat Layak
Ahli Materi	93%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	96%	Sangat Layak
Rata-rata	95%	Sangat Layak

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6926

Validasi kelayakan oleh ahli media didapatkan skor 96% (sangat layak), validasi kelayakan oleh ahli materi 93% (sangat layak), sedangkan validasi kelayakan oleh ahli bahasa 96% (sangat layak). Dari hasil tersebut diperoleh skor rata-rata validasi kelayakan 95% (sangat layak), sehingga media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter dapat diujicobakan dengan saran perbaikan.

Hasil tersebut selaras dengan penelitian dari Ayu et al., (2020) bahwa media *Big Book Portable* berbasis *audiovisual* dikategorikan sangat valid atau sangat layak digunakan. Penelitian lain yang selaras dengan hasil tersebut adalah penelitian dari Ermiwati & Mayar (2023) serta Cahyani et al (2020) bahwa media pembelajaran audiovisual yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Perbaikan Desain

Ahli media, ahli materi, maupun ahli bahasa memberikan saran perbaikan pada pengembangan media sebelum dilakukan uji coba. Rekapitulasi saran perbaikan desain dari ahli disajikan dalam tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Rekapitulasi Saran Perbaikan Desain dari Ahli

Validator Ahli	Saran Perbaikan
Ahli Media	Revisi pada ilustrasi cover dan moral cerita (penutup) agar lebih sesuai dengan makna berbagi dan menyarankan untuk menyediakan media dalam format video, sebagai antisipasi jika aplikasi online tidak lancar karena sinyal atau kuota habis.
Ahli Materi	Merubah kata "bahagia", karena menurut beliau siswa usia Taman Kanak-kanak belum dapat memahami dengan baik kata tersebut.
Ahli Bahasa	Ada beberapa ejaan dan kata ganti yang kurang tepat dalam teks/ narasi cerita.

Berdasarkan saran dari para ahli dilakukan perbaikan terhadap media. Saran para ahli direkap pada tabel 8 berikut ini.

Tabel 8. Perbaikan Media sesuai Saran Ahli

Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan	Keterangan
Cover	Cover	Ahli media memberikan masukan untuk melakukan revisi pada cover agar lebih menunjukkan makna berbagi. Sebelum revisi, tokoh Momo memegang pisang untuk dirinya sendiri, setelah revisi, Momo berbagi pisang dengan Mimi dan Titi.
halaman 7	halaman 7	Ahli materi memberikan saran untuk merubah kata bahagia, karena anak usia dini belum bisa memahami makna kata Bahagia.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6926

<table>
<tr><th>Sebelum Perbaikan</th><th>Sesudah Perbaikan</th><th>Keterangan</th></tr>
<tr><td>

halaman 8</td><td>

halaman 8</td><td>Ahli materi dan ahli bahasa memberikan saran untuk menyederhanakan kalimat, agar mudah dipahami anak usia dini.</td></tr>
<tr><td>

Penutup</td><td>

Penutup</td><td>Ahli materi dan ahli bahasa, memberikan masukan untuk menyederhanakan kalimat dalam moral cerita agar mudah dipahami anak usia dini, dan merubah gambar menurut masukan ahli media agar sesuai dengan makna berbagi.</td></tr>
</table>

Tahap Pengujian

Pada tahap pengujian dilakukan dua kali uji efektivitas media yaitu, uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Uji efektivitas media dilakukan untuk menjamin bahwa media tersebut benar-benar efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Media yang efektif memudahkan guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran). (Rupnidah, 2022).

Uji Coba Kelompok

Uji coba produk dilakukan setelah perbaikan sesuai dengan masukan dari para ahli. Hasil uji coba kelompok terhadap keterampilan menyimak pada 6 orang siswa diperoleh rata-rata 86% (sangat baik). Berdasarkan pengamatan guru, respon siswa terhadap media *audiovisual big book* sangat baik, siswa terlihat fokus dan tertarik dengan cerita yang disajikan. Respon guru sangat baik, guru merasa terbantu dengan adanya media audiovisual *big book* dalam kegiatan pembelajaran menyimak.

Uji Lapangan

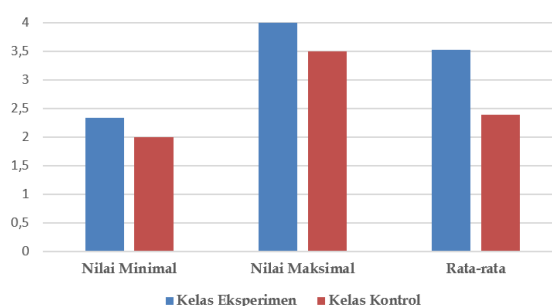
Uji coba lapangan dilakukan di TK Negeri Pembina Jaten, dengan menggunakan desain eksperimen dua kelompok dengan perbedaan perlakuan. Kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen, dan kelompok B2 sebagai kelompok kontrol. Kelompok B1 diberikan perlakuan dengan menggunakan media *audiovisual big book*, sedangkan kelompok B2 menggunakan buku cerita konvensional. Hasil pengujian kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dianalisis menggunakan prosedur uji hipotesis dan didapatkan data pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Lapangan

Kelas	Rerata Kelompok	Varians Sampel	Uji T	d(f)	p-value
Eksperimen	3,53	0,31332	6,60	30,21	2.55×10^{-7},
Kontrol	2,39	0,19077			

Karena p-value < 0.05, maka hipotesis nol ditolak. Sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen. Media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter terbukti efektif untuk pembelajaran keterampilan

DOI: 10.31004/obsesi.v9i3.6926

menyimak. Perbandingan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam grafik gambar 2.

Gambar 2. Perbandingan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil penelitian menunjukkan kesesuaian dengan hasil penelitian dari Nurhasanah & Zunidar (2024), bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media audiovisual terhadap keterampilan menyimak siswa. Beberapa penelitian yang lain tentang penggunaan media audiovisual untuk pembelajaran keterampilan menyimak menunjukkan pengaruh yang positif, yaitu penelitian dari Adistiarachma & Alia (2024), Rizkiya et al (2023), Lamere et al (2021), Rossy et al (2024), Oktariana & Herlina (2020) dan Putri (2019). Penelitian selanjutnya tentang penggunaan *big book* dalam pembelajaran yaitu penelitian dari Kuku & Arsyad (2020), Simatupang et al (2023), Hayati et al (2022), Maharani et al (2023), Mirnawati et al (2023), Antariani et al (2021), Yudhitiar et al (2024), serta penelitian dari Rizanti et al (2024).

Muatan pendidikan karakter dalam media audiovisual *big book* sesuai dengan pendapat dari Al-Ma'ruf et al. (2024) yang menyatakan bahwa narasi atau dialog dalam cerita dapat mengajarkan nilai-nilai moral dan karakter tanpa harus melakukan ceramah. Sejalan juga dengan pendapat dari Pratiwi et al., (2022), bahwa *digital storybook* (buku cerita digital) menarik untuk siswa, sehingga diharapkan dapat menyimak dengan baik isi buku tersebut dan mengungkapkannya dalam bentuk tulisan. Media Audiovisual *big book* merupakan buku cerita bergambar yang tersedia untuk diakses baik secara *online* maupun *offline* dalam bentuk video dengan narasi dan dialog yang bermuatan pendidikan karakter untuk pembelajaran keterampilan menyimak.

Simpulan

Pengembangan media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter disesuaikan dengan karakteristik siswa Taman Kanak-kanak untuk pembelajaran keterampilan menyimak. Media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter, menyajikan gambar yang dilengkapi dengan suara yang dapat mempermudah siswa menyimak jalannya cerita. Media *audiovisual big book* mampu menarik minat dan perhatian siswa, sehingga pembelajaran keterampilan menyimak menjadi menyenangkan. Muatan pendidikan karakter dalam cerita yang disajikan, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pengembangan media pembelajaran sekaligus penguatan pendidikan karakter pada anak usia dini.

Media audiovisual big book bermuatan pendidikan karakter sangat dibutuhkan baik oleh guru maupun siswa untuk pembelajaran keterampilan menyimak. Media *audiovisual big book* bermuatan pendidikan karakter dinyatakan sangat layak digunakan baik oleh ahli media, materi, dan bahasa. Media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter juga dinyatakan efektif, karena terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Media *audiovisual big book* bermuatan pendidikan karakter dibutuhkan, layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak.

Penelitian dan pengembangan media audiovisual *big book* memiliki keterbatasan dalam cakupan sampel, yaitu hanya dalam satu sekolah saja, sehingga dimungkinkan adanya bias dalam hasil penelitian. Rekomendasi dari penelitian ini adalah perlu adanya (1) penelitian

lanjutan tentang penggunaan media audiovisual *big book* bermuatan pendidikan karakter dengan cakupan wilayah sampel yang lebih luas untuk melihat variasi efektivitasnya, (2) studi longitudinal untuk mengevaluasi dampak jangka panjang media *audiovisual big book* terhadap perkembangan keterampilan menyimak serta nilai-nilai karakter positif siswa.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan artikel ini. Terima kasih kepada guru dan siswa TK Negeri Pembina Jaten yang telah memberikan dukungan serta bantuan dalam proses penelitian.

Daftar Pustaka

Adistiarachma, N., & Alia, D. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Jurnal Al-Abyadh*, *7*(1), 35–41.

Al-Ma'ruf, A. I., Arifin, Z., & Nugrahani, F. (2024). Exploring Ethical Frontiers: Moral Dimensions in the Tapestry of Contemporary Indonesian Literature. *Studies in English Language and Education*, *11*(1), 587–604. https://doi.org/10.24815/siele.v11i1.35142

Anggraena, Y., Sufyadi, S., Maisura, R., Chodjijah, I., & Takwin, B. (2020). *Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila*. Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Antariani, K. M., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Big book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(3), 467. https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40594

Ayu, D. P., Iriyanto, T., & Damayani Twinsari, R. (2020). Media Big Book Portable berbasis Audio-visual dalam Pembelajaran Tematik pada Anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 18–27.

Brown, H. D. (2007). Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa. *Pearson Education, Inc*, 28.

Cahyani, R. P., Samawi, A., & Maningtya, R. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pop Up Book Audiovisual Tentang Tata Cara Berwudhu Untuk Anak Tk Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *11*(2), 117–122. https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.28281

Cresswell, J. W. (2014). Research Design. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Sage.

Cusnaki, A., & Syamsudin, A. (2022). Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini melalui Permainan Blind Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 2544–2552. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1994

Ermiwati, S., & Mayar, F. (2023). Pengembangan Video Animasi Putri Tujuh untuk Penanaman Nilai Karakter di Taman Kanak-Kanak Melati. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 8019–8034. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5308

Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research (An Introduction)*. Pearson Education.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hayati, Z., Juwita, R. P., & Asmah, U. (2022). Pengembangan Media Big Book Prayer untuk Mengoptimalkan Religious Moral Activities Anak 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6621–6640. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2328

Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Innovative Leadership Management in Early Children Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3007–3012. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198

Khofifah, E. N., & Mufarochah, S. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan. *AT-THUFULY : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(2), 60–65. https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i2.579

Kuku, A., & Arsyad, L. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Bigbook terhadap Kemampuan

Menyimak Anak TK Al-Wathaniyah Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo. *Early Childhood Islamic Education Journal*, *1*(1), 20–26. https://doi.org/10.58176/eciejournal.v1i1.20

Lamere, N., Asdam, M., & Angreani, A. V. (2021). Peningkatan Keterampilan Menyimak Berita Menggunakan Metode Listening on Action Dan Teknik Rangsang Teks Rumpang Melalui Media Audiovisual Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 35 Makassar. *Klasikal : Journal of Education, Language Teaching and Science*, *3*(2), 51–60. https://doi.org/10.52208/klasikal.v3i2.97

Lestari, E. P., Widayati, M., & Nurnaningsih. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dengan Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Deskripsi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, *9*(2), 182–201. https://doi.org/10.36709/jpkim.v9i1.75

Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Kencana.

Maghfirah, F. (2019). Pentingnya Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, *5*(1), 12.

Maharani, N. P. L., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. R. (2023). Media Big Book: Solusi Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *11*(1), 56–63. https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.58055

Mirnawati, L. B., Faradita, M. N., & Anggraenie, B. T. (2023). Pengembangan Media Big Book Tema Kebersamaan dalam Mendukung Pembelajaran Keterampilan Menyimak Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *2023: Prosiding Conference of Elementary Studies (CES) 2023*, *1*, 401–410.

Munar, A. (2021). Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, *4*(2), 155. http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13207

Nugrahani, F., Pratiwi, V. U., Widayati, M., Purbosari, P. M., Supyan, I. S., Mudawanah, S., & Sofyan, A. S. (2024). The Importance of Parents Understanding of Parenting and Its Relevance to Early Childhood Character Building. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH)*, *2*(5), 541–552.

Nugrahani, F., Widayati, M., & Imron, A. (2019). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Melalui Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Film. *Jurnal Belajar Bahasa*, *4*(1).

Nurhasanah, S., & Zunidar. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(3), 3497–3504. https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1123

Oktariana, R., & Herlina, W. Y. (2020). Analisis Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B TK Bungong Seuleupok Syiah Kuala Banda Aceh Berbantukan Media Audio Visual. *Jurnal Buah Hati*, *7*(2), 224–236. https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1169

Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022). Penggunaan Media Film Animasi Kartun Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi Tentang Keterampilan Menyimak Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *8*(3), 846–852. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2664

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

Pratiwi, V. U., Andayani, Winarni, R., & Anindyarini, A. (2022). Digital Storybook to Transform Character Education of Local Wisdom Figures for Elementary School Students. *Journal of Social Studies Education Research*, *13*(4), 250–264.

Pratiwi, V. U., Nugrahani, F., Widayati, M., Purbosari, P. M., & Lindriany, J. (2024). Training On Making Pop-Up Book Media Based On Punokawan Stories In Embedding Student Character. *International Journal of Community Care of Humanity (IJCCH) Vol*, *2*(03), 252–259.

Putri, A. A. A. D. (2019). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Usia Dini Mengenai Bencana Alam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *7*(3), 246–250.

https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/23233/14266

Rizanti, R. P., Hidayatullah, S., Indonesia, S., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2024). *Pengaruh Model Membaca Interaktif melalui Media Big Book terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Huruf Alfabet*. *5*(2), 268–281. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.846

Rizkiya, D. F., Azhar, A. P., & Latifah, N. (2023). Penggunaan Media Audiovisual Pada Keterampilan Menyimak Vidio Dongeng Kelas III SDN Pegadungan 02 Pagi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*(01), 4857–4866.

Rossy, Rini, C. O., & Enawar. (2024). Pengaruh Media Audiovidual Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas III SDN Sindangsari III Kabupate Tangerang. *Nusra: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, *5*(4), 1681–1687.

Rupnidah, R. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, *6*(1), 49–58.

Sabillah, B. M. (2020). Peningkatan keterampilan menyimak cerita fiksi anak menggunakan media audio pada siswa kelas V SD Inpres Borong Jambu Ii Kecamatan Manggala Kota Makassar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, *5*(1), 28–38.

Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 1130–1141. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067

Suarsana, I. M., Lestari, I. A. P. D., & Mertasari, N. M. S. (2019). The effect of online problem posing on students' problem-solving abilitiy in mathematics. *International Journal of Instruction*, *12*(1), 809–820. https://doi.org/10.29333/iji.2019.12152a

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD)*. Alfabeta.

Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. (2021). *Keterampilan Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktik*.

Sukmadinata, N. S. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Suriadi, Kamil, & Mujahidin. (2019). Pendidikan Karakter Anak Dalam Keluarga. *Jurnal Madaniyah*, *9*(2), 251–267.

Tarigan, H. G. (2013). *Menyimak : Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.

Tatminingsih, S. (2022). Analisis Proses Pengembangan Big Book sebagai Strategi untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6123–6136. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3384

Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2012). Product Design and Development. In *International Editions: McGraw-Hill*.

Wahfiyah, I. Al, & Pamungkas, J. (2023). Membentuk Karakter Anak Usia Dini: Integrasi Segitiga Cinta Maiyah dalam Inovasi Kurikulum. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7214–7230. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5685

Wahono, W., Retnasari, H., & Machmudah, M. (2023). Media Audio Visual : Pendampingan Guru dan Orang Tua Untuk Optimalisasi Kemandirian Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(6), 7800–7799. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5786

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141

Winanto, Farida, N., & Suwarto. (2024). Pengaruh Keterampilan Menyimak Media Audio Visual Dan Minat Baca Terhadap Kemampuan Menulis Siswa Kelas X AKL 1 SMK Sultan Agung Tirtomoyo. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *XV*. https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/view/4488

Yudhitiar, N., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2024). *Stimulasi Keterampilan Berbicara Anak Berbasis Media Big Book Interaksional sebagai Solusi Gangguan Speech Delay*. *5*(2), 562–575. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.824